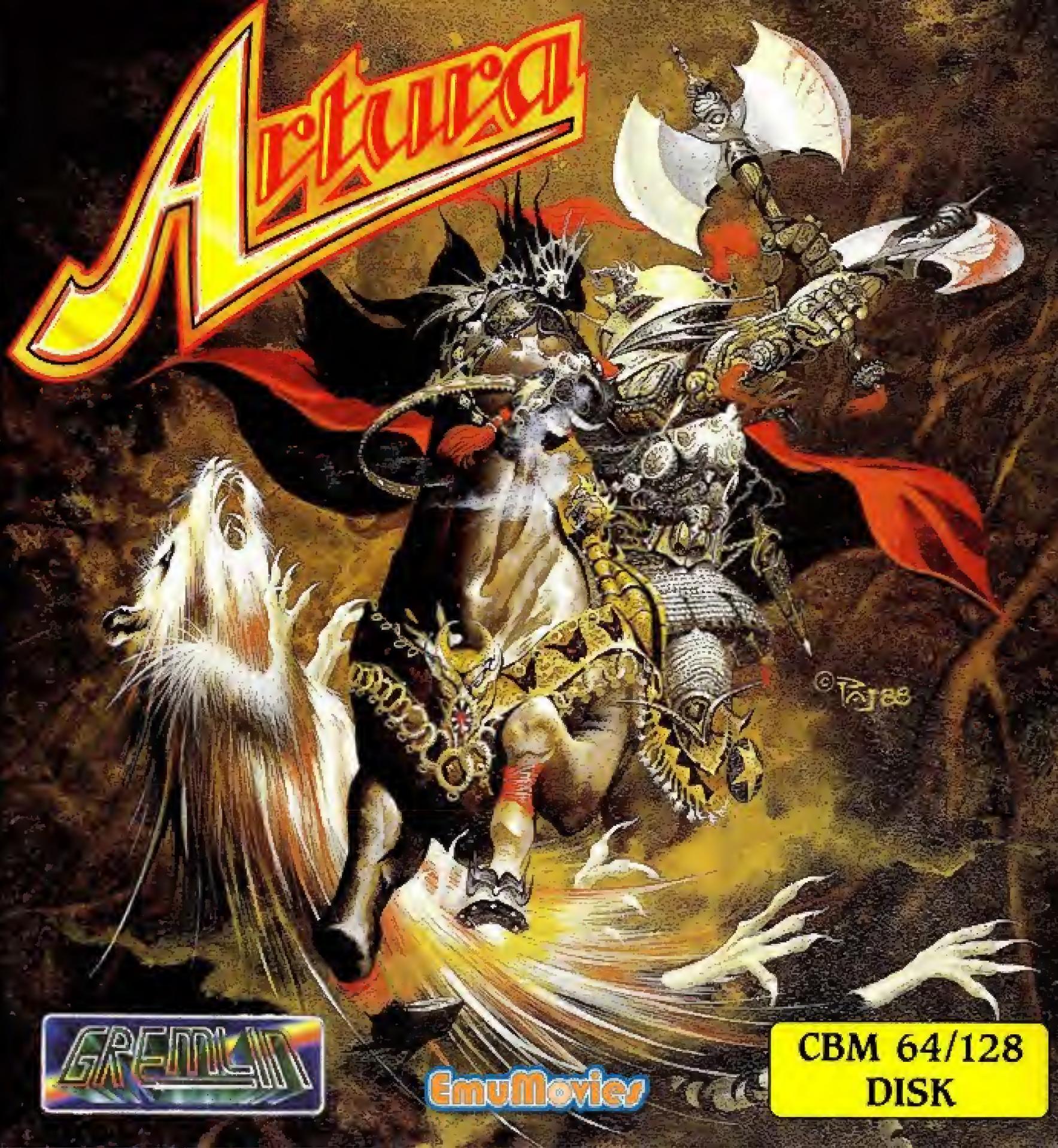


CBM 64/128 DISK

# ARTURA

Gremlin Graphics Software Ltd.



GREMLIN

EmuMovies

CBM 64/128  
DISK

# ARTURA

Stand proud Artura, son of Pendragon as you use the mystical wheel of Cerriddwen to travel to the stronghold of your evil half-sister, Morgause to rescue Nimue. Overcome ghouls, spiders, soldiers and giant rats whilst finding the mystical rune stones which will help your quest. An arcade adventure set in the

5th Century when  
bloody wars and  
mysterious magic made  
every day a tireless  
adventure.



SCREEN SHOTS FROM VARIOUS FORMATS



Y compris instructions Francaises

Mit Deutscher Anleitung

Istruzioni Italiane compresse.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,  
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

©1988. All rights reserved. Unauthorised copying,  
lending or resale by any means strictly prohibited.

DISK/CD-ROM PRESS SYSTEM



5 013658 031017

# ARTURA

## Loading Instructions

### CBM 64/128

#### Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and ROM STOP keys simultaneously. Press PLAY on the cassette unit. The program will load and run automatically.

#### Disk

Insert disk into drive. Type LOAD"+,d,3 and press RETURN. The program will load and run automatically.

### Spectrum 48K

Type LOAD"+ and press RETURN. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

### Spectrum 128K/+2

Use the LOAD LOADROM as external.

### Spectrum +3

#### Disk

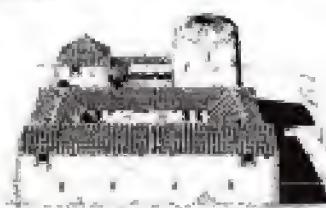
Use the DISK LOADROM as normal.

### Amstrad

#### Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL (CTRL) and

the small ENTER key simultaneously. Press PLAY on the cassette unit, and then any key. The program will load and run automatically.



#### Disk

Insert the disk into the drive, take plug up. Type ROM "+ DISKload press ENT/OK. The program will load and run automatically.

### Atari ST

Insert disk, turn on computer, the game will load and run automatically.

### Spectrum 128K/+2

Guard il CARICA NASTRO come si salva.

### Spectrum +3

Guard il CARICATOR DURCHETTO come si salva.

### Amstrad

#### Cassette

Insert cassette. Premere contemporaneamente CONTROL (CTRL) ed ENTER minimale, tenere PLAY sul registratore e poi un tasto qualsiasi. Il programma si carica e già automaticamente.

#### Disk

Inserire il dischetto nel drive (in feltro) rivolti in alto. Borrone LOAD/DISK e premere ENT/OK. Il programma si carica e già automaticamente.

### Atari ST

Inserire il dischetto, accendere il computer. Il programma si carica e già automaticamente.

### Scenario e Istruzioni

Vai fuori e guarda attorno alla spettrale antica delle magioni, al tempo in cui la legge abbondava la terra di Albion nelle mani dei sanguigni rei statosi. Guarda a questa opera di genio sanguinosa e di magie misteriose.

Tu sei ARTURA figlio di PERDAGOR. Per baciare l'onda di lavori devi unificare i piccoli regni di ALBION sotto la tua guida con il tuo ARD-RIGH. Per riuscire devi trovare i tesori neri di Albion, nasconduti dal fango in cui vivono le aquile. Solo Merlynna sa dove sono, ma ha impostato il tu perduto fratello e che Morgause, la tua perfidissima sorella, ha rapito Merlyn. Tu devi liberarla e liberarla.

Per andare alla roccaforte di Morgause, devrai avere la nostra milizia di Cornovia. Poi, nella terra di Morgause alla ricerca di tesori. Ritrovando la tua sorella Morgause, puoi fare ritorno di nuovo sulla Rota di Cornovia. Ma solo ritrovando tutti le Rive puoi uscire di tornare a Cornovia.



### Spectrum 48K

Dunque LOAD"+ e premere RETURN. Premere PLAY sul registratore. Il programma si carica e già automaticamente.

## Scenario and Game Instructions

Look back through the dark mirror of the scenario to the time when the Eagles discovered this land of Albion to the ravaging of the success. Look back to a page of bloody war and mysterious magicians.

You are ARTURA son of the PERDAGOR. To stem the tide of invaders you must unite the petty kingdoms of ALBION under your leadership as ARD-RIGH. To do this you need to find the sacred Treasures of Albion, hidden where the eagles came. Only Merlin known where, but he has vanished! Your only clue is that Morgause, your evil half-sister, has kidnapped Merlin. Merlin's apprentice. You must find Merlin and rescue her...

To travel in Morgause's stronghold you must use the mystical wheel of Cornovia. You must then fight your way through Morgause's den to seek and rescue. By fighting and using the Runes Stones, spoken by Morgause, you can travel once again on Cornovia's Wheel. Only by finding all of the runes can you hope to return to Camelot.

The place, Albion, now the British Isles, the time the fifth century A.D. In this epic quest you play the part of Artur, an idealistic Briton who had intent on uniting the warring petty kingdoms of Britain.

His adviser and friend, Merlin the Magus, has vanished. Any player is suspected. Merlin's knowledge is vital to Artur's dream of uniting Britain. The only way the Chieftains of the warring tribes would accept High King would be if the lost treasures of Albion were in his possession...

### Game Instructions

#### Spectrum 48K/128K/+2/+3

Select display icon for: Keyboard, Joystick or Joystick. Cursor

La rotazione è Albion, aggiola Britannia, l'epoca è quella secondo B.C... In questo epoca signif. tu sei al posto di Artur, un capo britannico idealista, dell'ottica dell'unificazione del piccoli regni britannici della Britannia.

Il tuo amico e consigliere, il Mago Merlyn, è scomparso in circostanze misteriose. La sepoltura di Merlyn è di vitale importanza per realizzare il sogno di unificazione di Albion. Una volta riusciti per scoprire un certo luogo. Re del Cielo delle tribù lo trovi, è di tornare in posizione del tempo perduto di Albion...

Albion, tu adesso sai che la tua sorella, Morgause ha rapito l'admiratore di Merlyn, Merlin. Questo, dolorosamente ti ha fatto imprecare sulla terra dei nemici di Morgause nei confini della Britannia. Devi quindi di andare nella sua roccaforte per liberare Merlin, usando le ultime risorse di magia che ti rimangono. Ciò che significa che puoi arrivare una sola tornare indietro, a meno che non recuperi la Runa che tiene la mano a Morgause.

### Istruzioni

#### Spectrum 48K/128K/+2/+3

Seleziona l'Icona desiderata per: Tastiera, Joystick o Joystick. Correre e Infruttare II.

I tasti di default sono:

Battuta - O; Destra - A; Sin - O; Giu - P; Fuga - BARRA; Medalla Runa - B; Abbandona - C + Z.

#### Amstrad CPC 464/664/6128

La Tastiera e il Joystick funzionano simultaneamente. I tasti di default sono come quelli dello Spectrum.

#### Commodore 64/T20

Joystick - la Parte 2.

I tasti di default sono:

Destra - O; Destra - A; Sx - CTRL; Giu - SHIFT BOMBASTO;

### Applause, Interface II.

Keyboard/Default Keys: Left - Q; Right - A; Up - O; Down - P; Fire - SPACE Bar; Run mode - W; Shift - G and H.

You have received news that your half-sister, Morgause, has kidnapped Merlin's apprentice, Merlin. Thus, of course, has made you very suspicious of Morgause's intentions towards Britain. You decide to travel to the castle that houses or Merlin using the last vestiges of magic available to you. This means that you can get there but must return unless you find the magic that Morgause has.

#### Amstrad CPC 464/664/6128

Joystick and Keyboard will work simultaneously. Default keys for keyboard are Spectrum default keys.

#### Commodore 64/T20

Joystick - Port 2. Keyboard default keys are as Spectrum.

#### Atari ST

Joystick - Port 2.

#### Keyboard Default Keys:

Left - O; Right - P; Up - CONTROL key; Down - LEFT SHIFT key; Fire - SPACE Bar; Run mode - W; Mouse Toggle - F1.

**PLEASE NOTE:** The R key is for entering and leaving the Runes Mode. This can also be used as a Power key as it pauses the game.

Original and Programmed by: Stefano Scattolon.

GRAPHICS GRAPHICS SOFTWARE LTD.

Alpha House, 10 Castle Street, Macclesfield SK10 4FB

© 1986. All rights reserved. Unauthorized copying, lending or resale by any means is strictly prohibited.

Tutto ciò - BARDA: Medalla Runa - B; Manica accessa/pensta - F1.  
DA NOTARE: Bisogna far venire ad attendere e lasciare la Modalità Runa, ma serve anche per la Pausa.



GRAPHICS GRAPHICS SOFTWARE LTD.

Alpha House, 10 Castle Street, Macclesfield SK10 4FB.

© 1986. Tutti i diritti riservati. Giocatore copiato, offerto, prenotato e distribuito con ogni mezzo, non autorizzato, sono espressamente vietati.

# ARTCRA

## Instructions de Chargement

### CBM 64/128

Cassette  
Introduisez la cassette dans le magnétodisque. Appuyez simultanément sur SHIFT et ROLL/STOP puis la touche PLAT. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Diskette  
Introduisez la disquette. Tapez LOAD\*\*\*,0,1 et appuyez RETURN. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 48K

Tapez LOAD\*\*\* et appuyez ENTER puis la touche PLAT au magnétodisque. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 128K/+2

Entrez le CHARGEMENT comme d'habitude.

### Spectrum +3

Diskette  
Entrez le CHARGEMENT comme d'habitude.

### Amstrad

Cassette  
Introduisez la cassette dans le magnétodisque. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et la petite touche

ENTER. Puis appuyez la touche PLAT du magnétodisque et cessez n'importe quelle touche clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.



Diskette  
Introduisez la disquette. Appuyez vers le haut. Tapez ROLL/STOP et appuyez ENTER. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Atari ST

Introduisez la disquette dans le lecteur, alternez l'interrupteur. Le jeu va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 128K/+2

Den BATHY/ADFS in der zuletzt Werte festhalten.

### Spectrum +3

Diskette  
Den DISKFORMAT/ADFS in der zuletzt werte festhalten.

### Schneider

Rassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig SHIFT und ROLL/STOP drücken. Die PLAT Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.



Diskette  
Diskette im Laufwerk einlegen. Den Befehl LOAD\*\*\*,0,1 eingeben und RETURN drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### Spectrum 48K

LOAD\*\*\* eingeben und ENTER drücken. Die PLAT Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

## Scénario et Instructions de Jeu

Tenez-vous près des roches et suivez moi de l'épigone en les Alpes abandonnées. Allons aux villages des Massifs. Découvrez de cette époque de combats sanglants et de magie interminable.

Vous êtes ALBION, fils de PERDRAGON. Afin de juger la valeur d'Amstrad, nous devra utiliser les petits joyaux d'ALBION pour vaincre nos ennemis qu'ils soient humains ou monstres.

Pour cela, il vous faut découvrir les Terres au nord d'Albion qui ont été envahies par les dragons. Nous devons faire quelques missions, mais je disperse. Votre seul objectif est que Morgane, votre maîtresse identique à moi, a trouve Merlin, l'apprenti de Merlin. Trouvez Merlin et sauvez-le.

Pour vous rendre à la forteresse de Morgane, vous devez utiliser la route magique de Cormillot. Vous devrez ensuite vous frayer un passage à travers le plateau fortifié de Morgane et traverser Nantes. Si vous décovertez les Terres Runes, voyez par Morgane, nous pourrons vous en servir pour voyager sur le Royaume de Cormillot. Ce n'est qu'en trouvant toutes les Runes que vous avez le malade esprit de retourner à Cormillot.

Le Roi Albion, seigneur des îles Britanniques, espionne le Seigneur de notre era. Dans cette quête épique, vous tenez le rôle d'Albion, un légionnaire anglo-saxon destiné à mener les petits royaumes d'Angleterre contre l'empereur romain.

Sur conseil d'un ami, le Mage Merlin, il décide au temps de son arrivée à Cormillot de l'aider à vaincre l'empereur. La seule condition à laquelle les Chefs de clan accepteraient un combat est si ce dernier avait une preuve que les troupes perdent d'Albion...

Or nous le savons que vous devrez vaincre, Morgane, à l'aide de l'apprenti de Merlin. Nantes, l'ancienne, vous ferez de nombreux sacrifices à l'égard des démons de Morgane sur l'Angleterre. Vous devrez de vous rendre à la Forteresse de Morgane et de voler au coeur de Nantes grâce aux quelques

restes de magie qui vous sont encore disponibles. Ce qui vous aide que vous pourrez vaincre jusqu'à la forteresse, mais nous ne pouvons pas revenir si vous trouvez les Runes.

## Instructions de Jeu

### Spectrum 48K/128K/+2/+3

Sélectionnez Niveau: facile, Clavier, Marche à balai, Keypad, Marche à balai, Curseur, Interface 8, Touches par défaut du clavier:

Gauche - Q; Droite - A; Haut - O; Bas - P; En - ESPACEMENT; Mode Runes - R; Sauve G et H.

### Amstrad CPC 464/664/6128

Utilisez la manette à balai et le clavier standardisé, les touches par défaut du clavier sont les mêmes que pour le Spectrum.

### Commodore 64/128

Marche à balai - Part 2.

Touches par défaut du clavier:

Gauche - Q; Droite - P; Haut - Touches de (TABULE); Bas - Touches de majuscules (GARDIN); En - BARRE D'ESPACEMENT; Mode Runes - R;

Interrupteur de manette - F1.

NOTA: La touche R peut être remplacée par la touche Runes dans la version de celle-ci utilisant le jeu.

### GRAHAM GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha Runes, 10 Castle Street, Marlow, SL7 4PS.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie de tout ou partie de cette publication sans autorisation interdite.

### Amstrad CPC 464/664/6128

Joyeck et Tambour peuvent également fonctionner avec les Tambours dans un Spectra.

### Commodore 64/128

Joyeck - Amstrad 2.

Tambour dans une Spectra.

### Atari ST

Joyeck - Amstrad 3.

Tambour dans une Spectra.

Lecteur - Q; Tambour - P; Objet: COMPOU-Taste.

Runes - (L)ATE/SHIFT-Taste; Presse - LEERTASTE;

Retournez - R; Mortalistic - F1.

ZIPIKA/SKIPPE, que de toute autre chose que l'absence de Tambour peut être ignoré.

NOTA: Les deux derniers peuvent être ignorés.

NOTA: Les deux derniers peuvent être ignorés.